

ABSTRAK

Kepadatan penduduk yang terus bertambah, kebutuhan orang yang semakin banyak, serta kemajuan teknologi yang semakin canggih membawa implikasi semakin ramainya transportasi di jalanan. Kepadatan lalu lintas di jalan tentu saja memerlukan pengaturan yang tepat agar keselamatan dan kenyamanan berlalu lintas dapat tetap terpelihara. Paradigma yang muncul kemudian adalah paradigma kesadaran masyarakat bahwa penegakan hukum adalah untuk kepentingan bersama seluruh anggota masyarakat, karena itu tidak dapat dibebankan secara sepihak kepada polisi lalu lintas belaka.

Mengingat banyaknya korban jiwa dan besarnya kerugian ekonomi dan sosial yang ditimbulkan oleh kecelakaan di jalan, maka mendesak perlu dibangun budaya keselamatan berkendara jalan (*road safety culture*) sejak dini di Indonesia. Berbagai program dan upaya sosialisasi telah dilakukan untuk mengurangi tingginya angka kecelakaan. Salah satu langkah sosialisasi itu adalah konsep pengenalan *safety riding* dengan tampilan multimedia. Konsep *safety riding* ini lebih dikhususkan kepada pengendara sepeda motor, mengingat sepeda motor merupakan penyumbang kecelakaan terbesar di Indonesia.

Kata kunci : Pembelajaran sepeda motor berbasis multimedia

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kepadatan penduduk yang terus bertambah, kebutuhan orang yang semakin banyak, serta kemajuan teknologi yang semakin canggih membawa implikasi semakin ramainya transportasi di jalanan. Kepadatan lalu lintas di jalan tentu saja memerlukan pengaturan yang tepat agar keselamatan dan kenyamanan berlalu lintas dapat tetap terpelihara. Disamping itu juga disiplin masyarakat dalam mentaati peraturan lalu lintas harus pula dijaga. Keteguhan penegak hukum dalam hal ini polisi lalu lintas harus senantiasa ditingkatkan agar polisi tidak mudah terjebak oleh berbagai bujuk rayu masyarakat yang selalu saja menggoda polisi untuk tidak mematuhi hukum yang berlaku.

Paradigma yang muncul kemudian adalah paradigma kesadaran masyarakat bahwa penegakan hukum adalah untuk kepentingan bersama.

seluruh anggota masyarakat, karena itu tidak dapat dibebankan secara sepihak kepada polisi lalu lintas belaka.

Angka kecelakaan di Indonesia menunjukkan trend peningkatan setiap tahunnya. Angka kecelakaan lalu lintas (laka lantas) di ruas jalan seluruh Indonesia hingga kini masih tergolong tinggi, meskipun terbilang turun di bandingkan tahun 2011 di tahun 2012 telah tercatat 120.226 kali – 72% (data Polri) dalam setahun kasus kecelakaan yang terjadi. Sepeda motor merupakan penyumbang terbesar kecelakaan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya peningkatan jumlah kecelakaan tiap tahunnya. Faktor tersebut antara lain yaitu manusia, kendaraan, dan lingkungannya. Diantara ketiga faktor tersebut, faktor kesalahan manusia (*human error*) merupakan penyebab kecelakaan yang tertinggi yakni, 67% dari total kecelakaan yang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang saya kemukakan di atas maka saya mengambil kesimpulan sebagai berikut “Bagaimana membuat suatu media pembelajaran tentang pentingnya keselamatan berkendara khususnya sepeda motor yang menarik, supaya masyarakat lebih dapat memahami arti pentingnya *safety riding*”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari judul dan tujuan yang sebenarnya serta keterbatasan pengetahuan yang saya dimiliki, maka saya membuat ruang lingkup dan batasan masalah yaitu :

- a. Pembuatan media pembelajaran ini dibuat hanya untuk sepeda motor.
- b. Pembuatan media multimedia ini menggunakan adobe flash.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pembuatan Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia ini adalah memberikan pengetahuan bagi seluruh masyarakat tentang pentingnya mengetahui dan mematuhi peraturan serta norma lalu lintas di jalan raya, untuk meningkatkan peran serta masyarakat dalam upaya menciptakan keamanan dan kenyamanan berkendara, serta mengurangi tingkat kecelakaan lalu lintas khususnya roda dua .

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Program Bantu Pembelajaran dan Sistem Pembelajaran

2.1.1 Komputer Sebagai Program Bantu Pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan komputer dikenal dengan nama CAI yaitu "*Computer Assited Instruction*" . CAI mempunyai prinsip user secara interaktif menggunakan komputer sebagai alat bantu menyampaikan pelajaran. Perubahan metode pembelajaran dan pengajaran telah menyebabkan alat yang digunakan menjadi meluas, misalnya: video, audio, slide dan film. CAI yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI memiliki berbagai bentuk tergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (games), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan. Jadi CAI adalah penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran.

2.1.2 Pelatihan dan Pembelajaran

Pelatihan adalah upaya pemberian pembinaan dan pemberdayaan sumber daya manusia dalam rangka meningkatkan

kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan mutu suatu bidang tertentu yang memenuhi standart dan bermanfaat dalam dirinya untuk kehidupannya. Pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan atau menerima ilmu pengetahuan secara terus menerus melalui pengalaman dan latihan. Pembelajaran juga merupakan suatu perubahan atas diri manusia yang bersifat kekal dan tidak disebabkan semata-mata oleh pertumbuhan.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran

Maksud dan tujuan pelatihan adalah:

- a Agar peserta mampu membuat dan mengembangkan rencana pelajaran partisipatif berdasarkan prinsip belajar orang dewasa sesuai standart yang ada.
- b Agar peserta mampu mengembangkan ilmu yang diperoleh untuk menjalankan kehidupannya agar lebih maju.

Pelatihan terdiri dari dua metode yaitu :

- 1 Pelatihan dengan metode Teori yaitu dengan memberikan gambaran pengetahuan teori yang ada.
- 2 .Pelatihan dengan metode Praktek yaitu dengan menjalankan langsung suatu alat praktek yang sudah diberikan dalam teori pelatihan tersebut

2.1.3 Pelatihan formal dan informal.

Pelatihan bisa mencakup pembelajaran secara formal maupun informal. Pelatihan secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (*pembelajar sendiri*). Pelatihan bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih

sederhana, misalnya melalui sarana *mailing list*, *e-newsletter* atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

METODE PENELITIAN

3.1 Dasar Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Metode yang digunakan oleh penulis untuk menyusun penelitian ini adalah *metode Instructional System Design*.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk membangun Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia, beberapa teknik pengumpulan data dan variable digunakan, diantaranya adalah :

1. Studi kepustakaan dan literatur, digunakan untuk mendapatkan data yang di butuhkan.
2. Wawancara mendalam, yaitu dilakukan untuk memperoleh data dengan mewawancarai narasumber-narasumber terkait
3. Diskusi Interaktif dengan berbagai komunitas-komunitas otomotif, guna mencari data berdasarkan pengalaman *safety riding* mereka.

3.3 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk membangun dan menguji coba system ini diperoleh dari kuesioner yang diperoleh dari hasil survey lapangan.

Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang menjadi bahan dalam kegiatan ini terdiri dari:

1. Data Primer data dan informasi yang diperoleh langsung dari narasumber/responden, yang berupa hasil wawancara dan kuesioner yang disebarkan kepada responden. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang disebarkan. Data wawancara maupun

kuisisioner di dapatkan melaui narasumber komunitas-komunitas otomotif yang menjalin kemitraan dengan pihak yang berwenang mengenai *safety riding*, tentang bagaimana cara berkendara yang baik, aman, dan benar

2. Data Sekunder, data dan informasi yang diperoleh dari dokumen, publikasi, laporan penelitian dari instansi/dinas manapun sumber data lainnya yang menunjang.

PEMBAHASAN

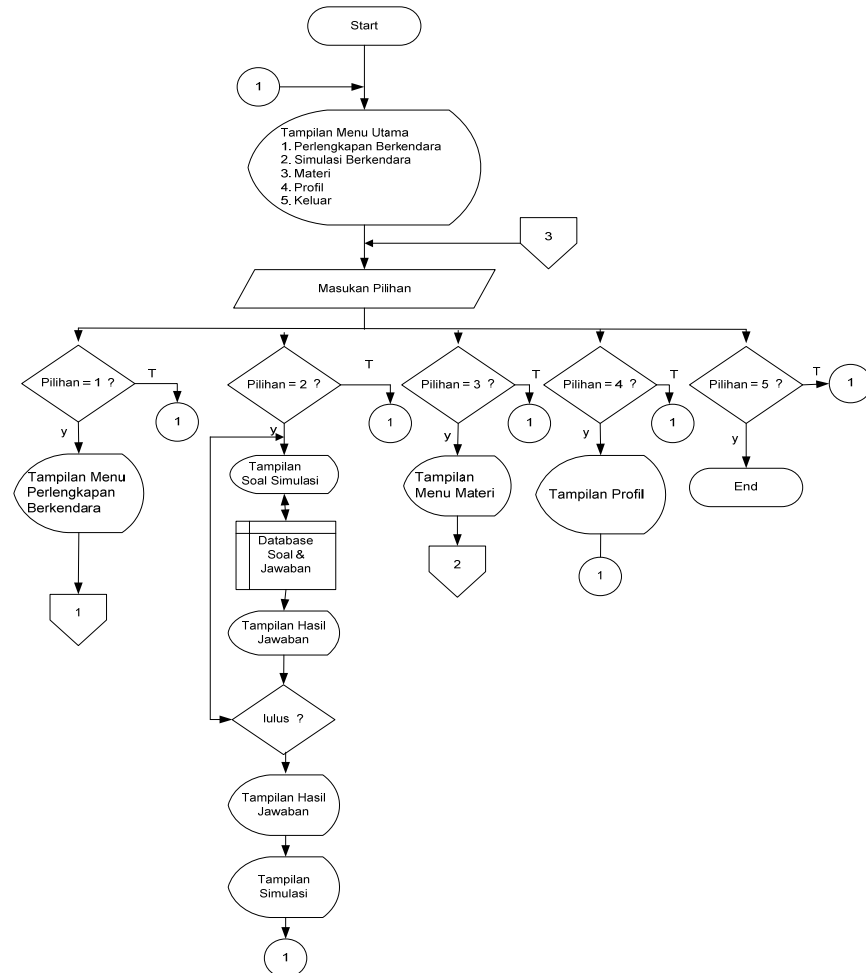
Penulis akan melakukan suatu laporan pembahasan tentang Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia. Adapun pembahasannya yang sesuai dengan metode pengembangan sistem multimedia sebagai berikut:

4.1 Tahap Analisa

Pada tahap ini, penulis menganalisa apa saja yang akan dibutuhkan agar aplikasi dapat dibuat sesuai dengan yang diharapkan untuk menyelesaikan masalah yang didapatkan pada bab sebelumnya.

4.2 Tahap Desain

4.2.1 Flowchart Menu Utama



Gambar 4.1 Flowchart menu utama

4.3 Tahap Development

4.3.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama terdapat menu perlengkapan berkendara, menu simulasi berkendara, menu materi, dan menu profil. Tampilan gambar menu utama seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama

4.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi ini dilaksanakan ada hal-hal yang perlu dilakukan antara lain meliputi :

1. Pengepakan

Setelah Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia terbentuk tinggal penentuan media pendistribusiannya. Media pendistribusian yang dipilih untuk Media Edukasi Pembelajaran Keselamatan Berkendara Sepeda Motor Berbasis Multimedia adalah Aplikasi CD Interaktif. Pada proses pengepakan ini dimana program di burning dalam bentuk CD sehingga penggunaannya langsung dapat

copikan dan dilihat langsung pada sebuah computer, sehingga pengguna dapat langsung belajar secara mandiri

4.5 Tahap Evaluasi (Tanggapan User terhadap hasil rekayasa)

Tanggapan ini dilakukan untuk mengetahui respon dari user terkait dengan Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia. User yang menjadi responden adalah user yang telah dibagikan kuisionernya dengan jumlah user (10 orang)

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan pembuatan Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia dengan metode *Instructional System Design* terhadap hal yang mendasar dapat ditarik kesimpulan yaitu:

Program rancangan media pembelajaran mengenai keselamatan berkendara berbasis multimedia ini akan membantu memberikan pengetahuan seputar lalu lintas bagi pengguna sepeda motor, dari materi undang-undang dan pasal-pasal nya, perlengkapan berkendara, rambu-rambu, serta praktek simulasi bagi masyarakat.

5.2. Saran

Dalam perancangan sistem baru ini masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi yaitu :

1. Media Pembelajaran *Safety Riding* Sepeda Motor Berbasis Multimedia ini dapat ditambah untuk materi dan tampilan animasinya sesuai perkembangan lalu lintas sehingga menambah pengetahuan bagi pemakai media pembelajaran keselamatan berkendara sepeda motor.
2. Program ini dapat dikembangkan diaplikasikan sebagai program game edukasi ataupun penambahan materi yang disajikan sehingga semakin menari